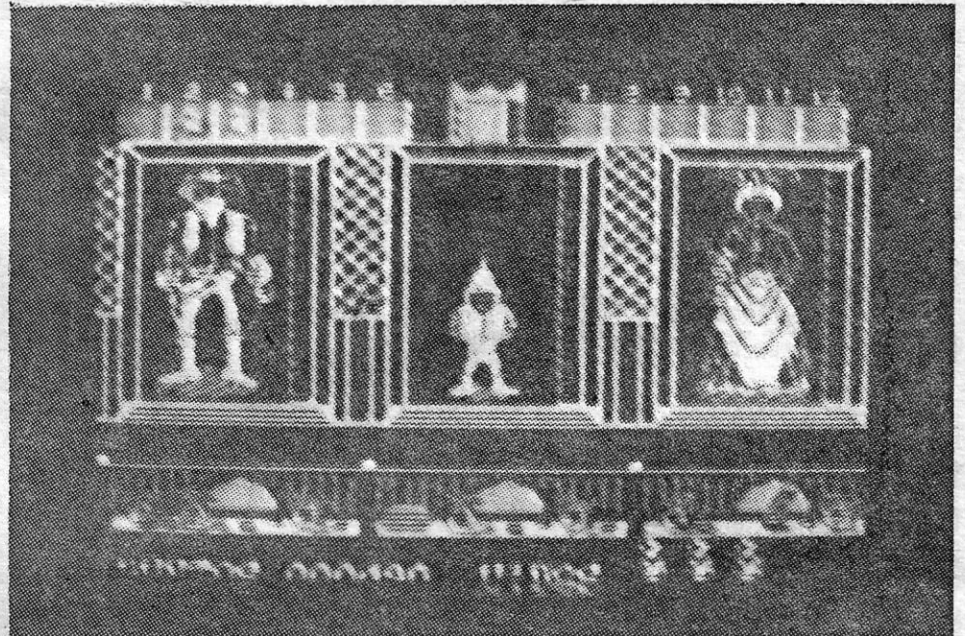
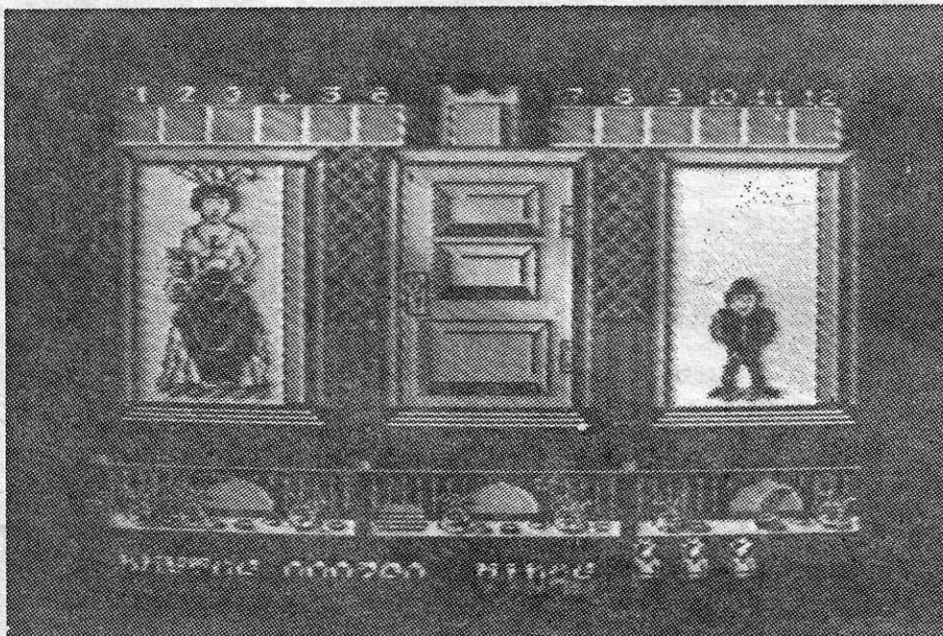
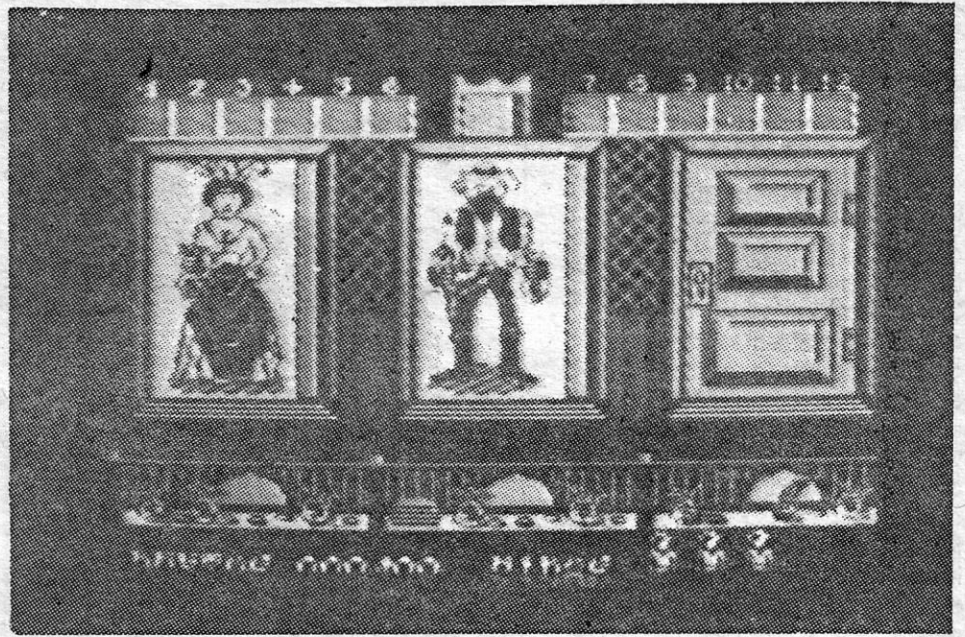
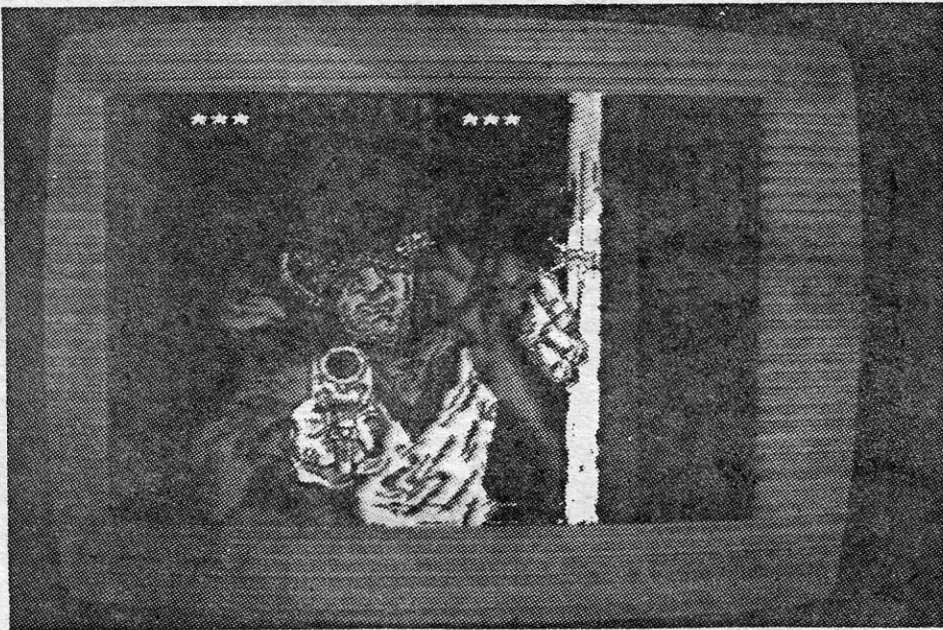


# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA



## BANCO NO OESTE É DIFÍCIL DE DEFENDER

**TÍTULO: "West Bank"**  
**MÁQUINA: Spectrum**



Os jogos de máquinas de arcade adaptados para Spectrum nem sempre resultam bem, conforme sabem todos os que têm desesperado com a «lentidão» desta máquina, em relação a outras mais rápidas. Porém, «West Bank» é um dos casos de exceção, embora com as inevitáveis limitações. Com efeito, a apesar de ser já possível tirar muito partido da pequena maravilha de Sir Sinclair, este jogo perdeu em rapidez (mas não em interesse) se o compararmos à versão «Bank Panic» das máquinas das arcades. Tem ainda outra particularidade este programa, que a conhecida editora Gremlin Graphics comercializou na Grã-Bretanha — foi produzido mesmo aqui ao lado, pela Dinamic Software, uma casa que tem editado jogos bastante bons, como «Rocky», e que está a conquistar bons mercados. A versão que jogámos é precisamente a espanhola.

Neste jogo, você é o guarda de um banco do Oeste e a sua tarefa é muito simples: trata-se de deixar que os bons cidadãos depositem aí as suas economias e evitar que os assaltantes roubem os cofres. Simples? Talvez não, embora a primeira fase lhe dê tempo suficiente para distinguir entre inocentes e homens a abater. O banco tem 12 entradas, mas você só pode dar atenção a três de cada vez. O écran mostra três portas, que se abrem para mostrar quem vem a entrar e na parte inferior tem o seu score e as vidas de que dispõe. Na parte superior, numeradas de 1 a 12, tem as indicações das entradas e, sob estas, quadrados que deverão ficar todos preenchidos com o sinal «\$», para que possa entrar na fase seguinte. Para se deslocar para cada grupo de três portas, use as teclas «O» (esquerda), e «P» (direita), e para disparar contra os assaltantes utilize, conforme a porta em que estão, as teclas «1», «2» e «3». No menu inicial, «N» permite escolher o nível e pode optar entre o teclado ou joystick.

O dia de trabalho tem nove fases e, à medida que avança mais difícil é o trabalho. Além de mais, quando consegue que todas as portas

tenham indicado o sinal de dinheiro entrado, tem um duelo com três mausões, que lhe permite ganhar mais algum dinheiro. Este duelo, todavia, tem condições: há uma contagem decrescente e você só deve disparar quando o oponente saca da pistola, caso contrário, é você que perde uma vida.

Os assaltantes não são, regra geral, difíceis de identificar. Eles aparecem à porta de pistola na mão e com o rosto coberto por um lenço, como pistoleiros que se prezam, mas acontece confundir-los com inocentes cidadãos, e matar qualquer um destes faz-lhe também perder uma vida. O problema é que, por vezes, aparece um depositante e, logo atrás vem um pistoleiro, enquanto um dos clientes, Julius, umas vezes trás dinheiro para depositar e outras aponta-lhe a pistola. Outra personagem é um anão, Bowie, que traz uma pilha de chapéus na cabeça. Pode disparar contra os chapéus e ganha pontos por cada chapéu que atinge, mas cuidado com o último, que pode ocultar um saco de dinheiro ou uma bomba. Se atinge esta, adeus mais uma vida! Tem ainda outra personagem, Daisy, uma cliente quase permanente, e que os ladrões

nunca assaltam, vá lá saber-se porquê, e ainda uma boa galeria de patifes.

Na tabela de hi-scores, intitulada «Estes são muito melhores do que tu», encontram-se nomes de pistoleiros famosos e de personagens da banda desenhada, como Lucky Luke, Billy the Kid, Jesse James, Joe Dalton, Calamity Jane, etc. E vai ser difícil ganhar um bom lugar nesta galeria, pode crer, porque não vai ter dedos a medir para o gatilho, à medida que o dia avança.

Os gráficos estão bastante bem executados e a animação é boa, transformando o écran (que é quase sempre o mesmo) num motivo de interesse permanente. De realçar, também, o tamanho dos sprites, bastante raro em jogos de computador, e a produzirem um excelente efeito.

**GÉNERO: Acção**  
**GRÁFICOS (1-10): 8**  
**DIFICULDADE: Variável**  
**CONSELHO: Compre já**

«A CAPITAL»/GUIA TV — XV

**CAMPANHA DA PÁScoa**

**SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES**

**EM SOFTWARE PARA O SEU SPECTRUM**

**Venha ver para crer!**

e aproveite a nossa grande Campanha da Páscoa (a preços incríveis)

Para si, temos ainda, Software

**ATARI - COMMODORE - MSX**

**ZX MICRO-CLUB**

R. D. Estefânia, 121-A - DRUGSTORE IF - Loja N - LISBOA (junto ao Largo D. Estefânia) - Aberto todos os dias

**BREVEMENTE ESTAREMOS NO PORTO E BARREIRO**

**CAMPANHA DA PÁScoa**

**FIL NAUTICAMPO 14 A 23 MARÇO**

**STAND 8 GALERIA 2**

**NOVIDADES**

**TIMEX**

**AMSTRAD**

**SINCLAIR**

**ATARI**

**COMMODORE**

**MATRIZ PC COMPATÍVEL**

**PÁScoa FELIZ**

**ZX SPECTRUM + Preço fábrica 19 900\$00**

**SPECTRUM CENTER**  
Rua Luis de Camões, 35-B  
1300 LISBOA  
H. Line 63 78 64 - 64 55 28  
TLX 14017 DATAMF



## Monitor

### SKYRANGER

Os homens construíram máquinas para vigiar a cidade, uma espécie de superpolicías, mas até as máquinas têm a tentação do poder e foi aí que os problemas começaram, segundo o Microsphere. Aos comandos de um super-helicóptero, você vai percorrer os céus da cidade, para eliminar as máquinas, o que não é tarefa fácil. O *screen* mostra-lhe os instrumentos do helicóptero e, em gráficos tridimensionais, a perspectiva das ruas. Terá que encontrar as máquinas (tem um radar), postos de reabastecimento, voar como deve ser e não colidir com os edifícios. Uma ideia razoável, mas mal aproveitada. Não perde nada se voar de largo.

### SURFCHAMP

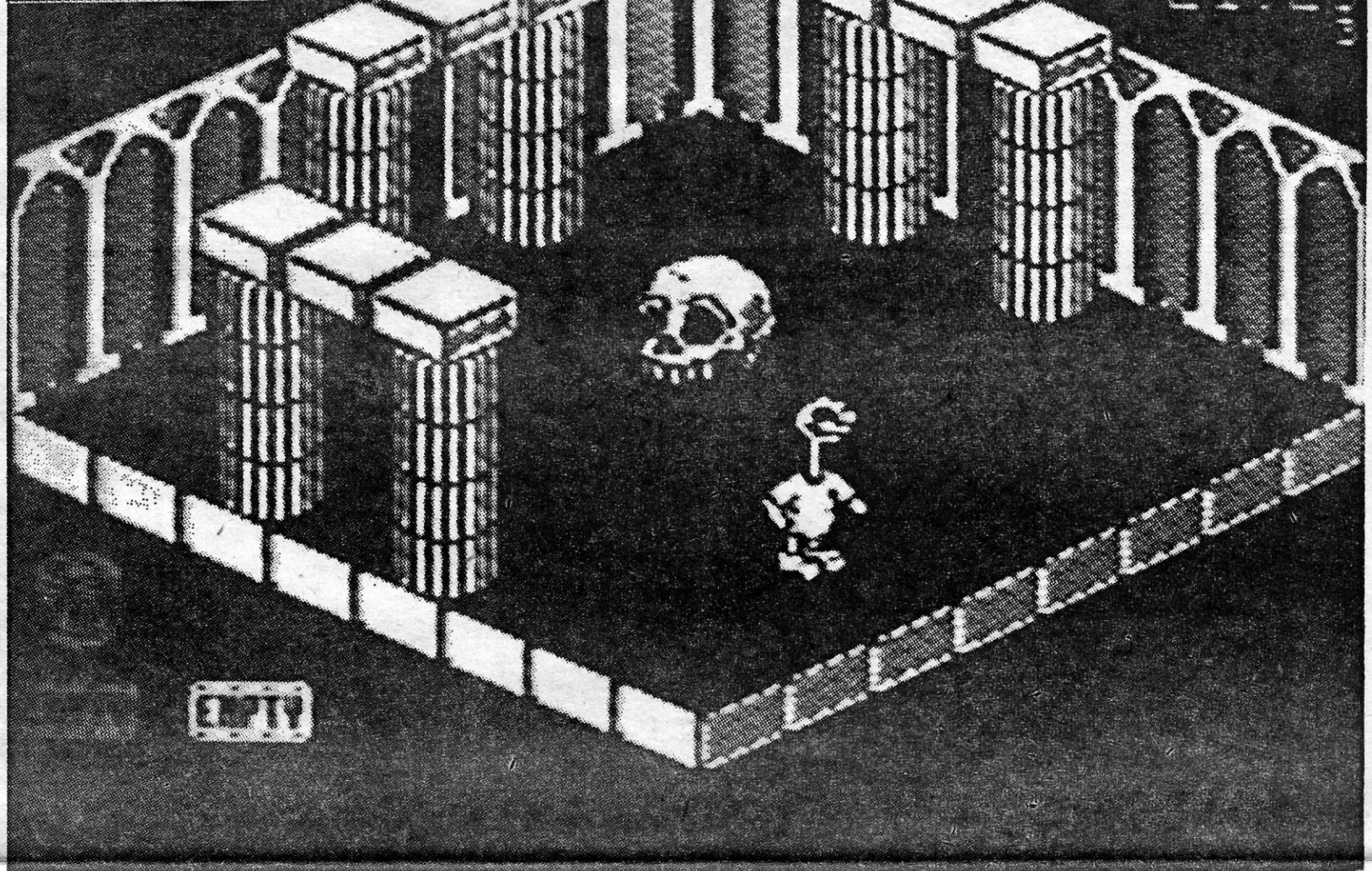
Fazer *surf* é melhor do que jogá-lo, pelo menos para os apreciadores deste desporto. O simulador podia ser melhor, mas, na edição original inglesa tem uma inovação: é fornecido com uma miniatura de prancha de *surf*, em plástico, que se coloca sobre o teclado do Spectrum e permite comandar os movimentos do jogo, passando apenas os dedos sobre a superfície do simulacro. Aqui, a *pirataria* não se pode dar a tais luxos, e a dificuldade é acrescida. De qualquer forma, se goste de simuladores, experimente.

### THINK

Ponha a cabeça a funcionar com este jogo de estratégia da Ariolasoft. Essencialmente, tem um tabuleiro com seis quadrados por seis e o objectivo é colocar quatro peças em fila, deslocando-as da parte inferior ou do lado direito. Com várias opções e comandos por ícones, vai moer-lhe a cabeça durante horas. Compre, se gostar do género.

### GRAHAM GOOCH'S TEST CRICKET

Os mistérios da comercialização de *software* de jogos trouxeram para Portugal este simulador de *cricket* da Audiogenio, possivelmente em intenção da numerosa colónia britânica. Se não é inglês, não compre, porque não há regras que o façam entender esse contributo «só para inglês ver» para o desporto.



## UM MUNDO MUITO ESPECIAL

**TÍTULO: «Sweevo's World»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

«**S**WEEVO» é um jogo com humor. Não um humor imediato, que o ponha a rir diante do televisor, mas um humor «suave», que o ajuda também a reflectir sobre a melhor forma de resolver os problemas que encontra, enquanto amaldiçoa os programadores deste lançamento da Gargoyle Games, com a sensação de que, lá no fundo, devem estar a gozar consigo. Ainda por cima, as informações que lhe dão servem de muito pouco para cumprir o objectivo: limpar o castelo em que o personagem se move e livrá-lo da «bicharada» que o povoa.

A primeira vista, faz lembrar um jogo da *Ultimate*, pelos seus gráficos tridimensionais e pelos enigmas que coloca, e talvez isso seja propositado. É um vasto conjunto de salas, de saídas às vezes aparentemente impossíveis, povoadas de frutos gigantes e mortais, além de alguns monstros muito especiais: uma figura de rapariga, tiranos que andam de braço erguido, uns *robôs* chamados *Wijus*, gansos, etc.

Os autores do jogo inspiraram-se em Stan Laurel, mais conhecido entre nós por «Estica», para desenharem *Sweevo*, um *robô* um bocado estúpido, que parece incapaz de desempenhar a tarefa que lhe foi imposta. No início de

cada jogo, tem quatro entradas possíveis no castelo e cada uma delas indica, mais ou menos, o que o aguarda, quando cai na primeira de pára-quadras. Movimentando-se em quatro direcções, mas incapaz de saltar, *Sweevo* pode, no entanto, usar elevadores marcados com a letra L, para atingir alguns objectos ou passar para salas do piso superior, cair em buracos, empoleirar-se nas latas que apanha, enquanto coleciona objectos (pode transportar três de cada vez) que o ajudam na sua tarefa. Colecionar os ursinhos (*BROWNIES*) dá-lhe pontos, além de ser útil e conseguir assustar um ganso de tal forma que este ponha um ovo dourado, forneça-lhe mais energia.

Trata-se de um jogo feito de «misté-

rios», para descobrir ao longo de horas de quase frustração — mas bem empregues, apesar de tudo. Com excelentes gráficos e *Sweevo* a responder bem aos comandos, é um dos melhores jogos saídos ultimamente. Pode usar os *joysticks* Kempston, Interface II e Cursor ou as teclas Q a T, Y a P, A a G, H a Enter, para os movimentos, e a fila inferior permite apanhar e largar objectos.

**GÉNERO: Acção/aventura**  
**GRÁFICOS (1-10):9**  
**DIFICULDADE (1-10):8**  
**CONSELHO: compra indispensável.**

## «BC» VENCE TODOS OS PERIGOS

**TÍTULO: «BC's QUEST FOR TIRES»**  
**MÁQUINA: ATARI**

A personagem de **BC** é bem conhecida dos apreciadores de banda desenhada, que há anos se divertem com as curiosas situações criadas pelo desenhador Johnny Hart, publicadas em jornais e revistas de dezenas de países, incluindo Portugal. Com o boom dos jogos de vídeo e de computador, seria de esperar que mais tarde ou mais cedo aparecessem programas com banda desenhada nas curiosas personagens pré-históricas de Hart — e *BC's Quest for Tires* é um deles, tendo surgido em várias versões, entre as quais a da Atari, que estamos a referir.

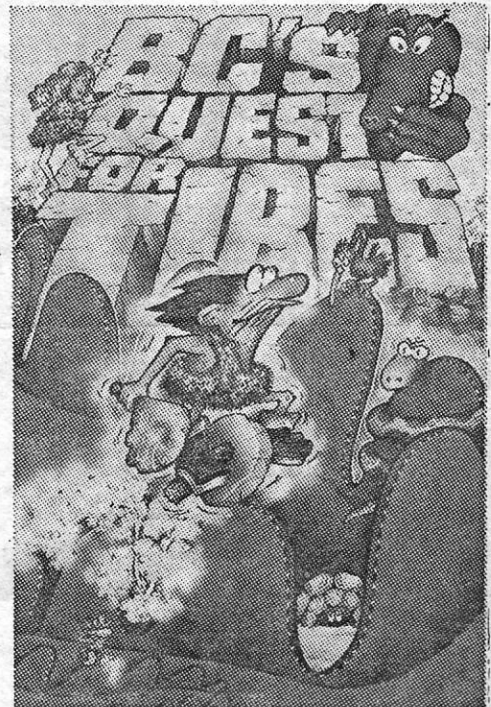
Com uma história condutora muito simples, este jogo exige essencialmente pericia e um bom sentido de *timing*, de forma a levar **BC**, através de perigos e obstáculos vários, até aos braços da mulher, que grita por socorro numa caverna. Os gráficos são simples, mas muito coloridos, têm a qualidade habitual em muitos jogos desta máquina, mas o maior deles vai para a animação, que é de facto muito boa, fazendo lembrar um verdadeiro desenho animado filmico.

O jogo começa com **BC** montado na sua roda,

ouvindo o pedido de socorro e avançando em direcção à origem do grito, deslocando-se da esquerda para a direita do «écran». Os obstáculos não são difíceis — alguns buracos e pedras, sobre os quais deve saltar —, mas, mais adiante, tem de baixar-se para passar sob ramos de árvores e saltar obstáculos, agora em velocidade maior. Segue-se um lago com tartarugas, sobre as quais **BC** pode saltar, mas tem de evitar a fúria da sogra, no outro lado; sobe, depois, uma encosta, com pedras a rolar, até encontrar outro lago, sobre o qual pode passar agarrado a uma ave; mais rochas, outro lago e rochas que caem, novo lago, um dinossauro em busca de jantar e, finalmente, a caverna onde a bem-amada grita por auxílio. Aí, tem a recompensa devida, e pode voltar ao princípio, para novo percurso com dificuldades acrescidas.

Trata-se, em suma, de um jogo com bastante interesse, que prende a atenção, é suficientemente difícil para manter o jogador «agarrado», mas não tanto que o faça desistir à primeira. Os gráficos, como referimos, são muito bons e, quanto ao som, é da qualidade habitual nas máquinas Atari.

**GÉNERO: Acção**  
**GRÁFICOS: (1-10): 8**  
**DIFICULDADE (1-10): 5**  
**CONSELHO: A comprar**





# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

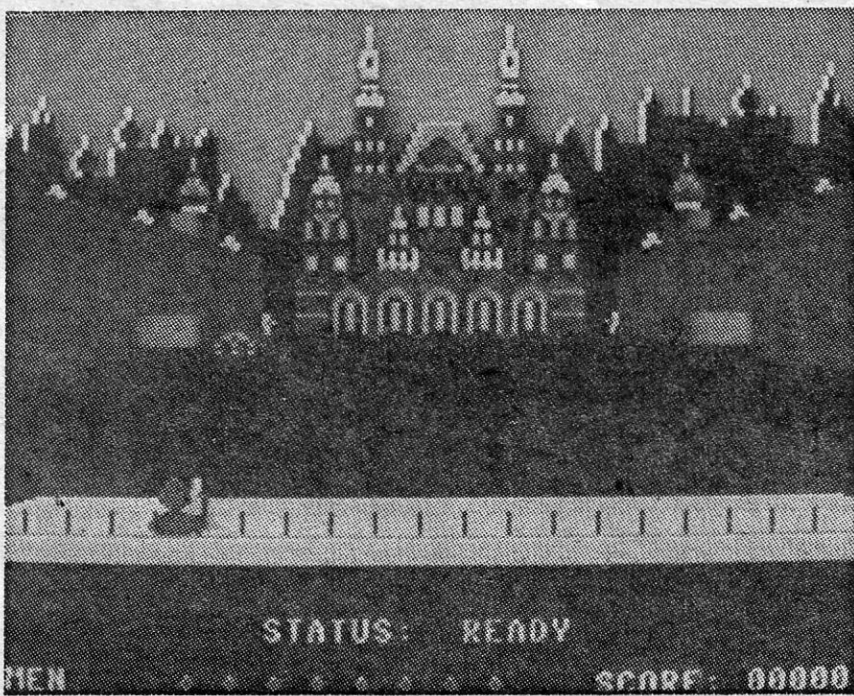
## GUERRA-FRIA DÁ MISSÃO EM MOSCOVO

**TÍTULO: «Raid Over Moscow»**  
**MÁQUINA: Commodore C-64**

Raid Over Moscow é um dos jogos mais controversos que tem aparecido no mercado, mas o seu sucesso na América foi imediato — é fácil perceber porquê —, o que levou a uma exportação rápida para outros mercados e a conversões para diversos tipos de máquinas. Claro que não era a qualidade da programação que estava em causa mas sim o seu belicismo e o clima de guerra fria que transpunha para o nem sempre inocente mundo dos jogos. É esta a reserva principal em relação a este lançamento da US Gold, que começou por aparecer em Portugal na versão *spectru e*, mais tarde, para o Commodore C-64.

A versão Commodore é essencialmente igual à outra, com a diferença, muito significativa, da qualidade dos gráficos e do som, que é francamente superior, como bem sabe qualquer utilizador das duas máquinas. No que se refere aos gráficos, há uma melhor definição e, também, melhor colorido, além de algumas diferenças de desenho em relação ao programa do Spectrum.

O argumento do jogo é que a União Soviética lançou um ataque nuclear sem aviso contra os Estados Unidos. A sua missão, aos comandos do mais sofisticado caça-bombardeiro do mundo, é bombardear importantes centros industriais e estratégicos da URSS, chegar a Moscovo e destruir o centro de defesa, onde estão instalados os computadores que comandam a trajectória dos mísseis lançados contra a América, para evitar que estes



atingam os objectivos. Os aviões que o jogador comanda são lançados de uma estação orbital e esta é, talvez, a fase mais difícil do jogo: com efeito, a estação tem gravidade zero e movimentar os aparelhos para o portão de saída é bastante complicado. Convém, por outro lado, fazer sair o máximo de aviões da estação, porquanto quantos mais tiver no exterior maiores são as probabilidades de conseguir o objectivo final.

Uma vez fora da estação, tem de atacar alvos terrestres, voando o mais baixo possível, para evitar a detecção pelos radares, e esquivando-se aos ataques do inimigo, enquanto procura destruir o máximo possível. Segue-se outra fase, em

que atacará silos de mísseis, após o que estará pronto a lançar-se contra Moscovo — desta vez, apeado, coisa que não se percebe muito bem. Uma batalha de rua e, finalmente, o centro de defesa, guardado por robôs, que é necessário neutralizar, antes de destruir o reactor nuclear que fornece energia ao complexo. Se conseguir tudo isto, sai com honras de herói. Caso contrário, jamais poderá comer um *hamburger* com Ronald Reagan...

**GÉNERO: Acção/Aventura**  
**GRÁFICOS: (1-10):8**  
**DIFICULDADE (1-10):8**  
**CONSELHO: A comprar, com reservas**

## POKES & DICAS

A maior parte dos jogos necessita de um «empurrãozinho» para ser completado e é esse o objectivo da secção que hoje aqui se inicia. Semanalmente, contamos fornecer aos leitores informações sobre jogos; desde o *poke* para vidas infinitas às imprescindíveis *dicas* para levar por diante uma aventura — mas gostaríamos, sobretudo, que fossem os leitores a colaborar connosco, enviando-nos as informações de que dispõem ou os dados que conseguiram alcançar. Desta forma, não só a secção será mais variada como ficará enriquecida com a vossa colaboração.

Uma coisa, todavia, há que ter em atenção, no que se refere a *pokes* — pode dar-se o caso de um *poke* ou um pequeno programa, que funcionam com uma versão de um jogo, não servirem de nada para outra versão. É isto pela seguinte razão: as editoras lançam, normalmente, mais que uma edição do mesmo jogo, apenas com ligeiras variações no programa, para desencorajarem os «piratas». E assim surge um *poke* para o que poderíamos chamar «primeira edição», e há alguém que a traz para Portugal e comercializa. Outro distribuidor português pode trazer também o jogo, mas já em «segunda edição», comercializa-o — e o *poke* que para nós era bom já não o é para o leitor que comprou o segundo jogo. O aviso aqui fica, no caso de algum leitor não se «entender» com um *poke* que aqui puliquemos. Por hoje, ficam aqui dois, e gostaríamos de saber a opinião dos leitores:

### BOOTY

Tecle o seguinte programa e carregue depois o jogo:

```
10 CLEAR 26000:LOAD "CODE:LOAD"
CODE 26880:RANDOMIZE USR 26880
20 POKE 58294,0:RANDOMIZE USR 52500
```

### JASON'S GEM

Quando o jogo acabar de carregar, prima as teclas «W», «A» e «S» ao mesmo tempo e terá vidas infinitas.

E agora duas *dicas* para jogos do estilo «Kung Fu» e «Exploding Fist»: se quer arranjar o máximo de pontuação, faça a opção «dois jogadores» e dê pancada à vontade no lutador que o seu parceiro deveria controlar...

E ficamos à espera das vossas contribuições. Mande as suas *dicas* e *pokes* e teremos todo o prazer em publicá-los. O endereço é:

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX

## Top «A Capital»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana em Lisboa para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- |                                |                            |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1.º — Tomahwauk                | 6.º — Alladin's Cage       |
| 2.º — Elite                    | 7.º — Transformer          |
| 3.º — Comando                  | 8.º — Three Weeks Paradise |
| 4.º — Battle of the Planets    | 9.º — The Finest Hour      |
| 5.º — The Great Fire of London | 10.º — Space Professor     |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Sila, Informundo, Triudus e JMC do Centro Comercial da Portela.

«A CAPITAL»/GUIA TV — XVII

### CÓSMICO CENTRO

Comércio de Electrónica, Lda.  
 Rua Pascoal de Melo, 81 - Loja 16  
 Centro Comercial A. C. Santos  
 1000 Lisboa - Tel. 52 47 56

**COMPUTADORES MODS. 800 XL, 130 XE COM SOFTWARE GARANTIDO**

OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO

PERIFÉRICOS

PRINTER 1027 LQ  
 PRINTER 1029  
 DISK DRIVE 1050  
 TOUCH TABLET  
 LIGHT PENS  
 TRACK BALL  
 JOYSTICKS CX. 24

CONTINUAMOS COM TODA A GAMA SPECTRUM E QL  
 DEMONSTRAÇÕES DE MATERIAL E PROGRAMAS PROFISSIONAIS  
 AS QUARTAS E SÁBADOS DAS 15 ÀS 19 HORAS

**Computadores e Informática, Lda.**

AMOREIRAS SHOPPING CENTER DE LISBOA  
 LOJA 2022-2.º PISO • TEL. 69 39 29 • 1000 LISBOA

## GRANDE CAMPANHA DE INVERNO

<b>MÓDULO 1</b>	TC 2048 + Gravador Joystick .....	29 900\$00
<b>MÓDULO 2</b>	TC 2068 + Cart-Jogo + Interface RS232 + Tword .....	33 200\$00
<b>MÓDULO 3</b>	Spectrum Plus + Medidor de Tensão .....	27 900\$00

**CAMPANHA DE TROCAS:**

- Troque o seu Spectrum 48 K por um TC 2048, pagando 19 900\$00, com oferta de Gravador e Joystick.
- Troque a sua FDD pela FDD 3000, pagando só uma drive.
- Adquira um Spectrum Plus, trocando o seu Spectrum 48 K, pagando apenas + 8500\$00.

**SERBRO — INVESTIMOS NO PRESENTE A PENSAR NO FUTURO**

**OFERECE-SE 50 000\$00**

A quem aceite formar sociedade e c/ trabalho de futuro compatível, a menina de 30 anos c/ a freq. do curso geral e prática de escritório.

Resposta à Av. da Liberdade, 266, ao n.º 4007.

SOMOS O SERVIÇO DE URGÊNCIA A COMPUTADORES MAIS RÁPIDO DO PAÍS

Reparamos de 1 a 8 h. com orçamento gratuito e garantia de 3 meses

Av. Esp.º Arantes de Oliveira, Centro Com. N.º 1015, Loja 125-A - Telef. 622712 - 1000 LISBOA



# VIRA O DISCO

## Novidades

- Mais uma pequena maravilha musical vinda da Irlanda e agora ao nosso alcance: trata-se do «single» «In a Lifetime», canção retirada do terceiro álbum dos Clannad, uma banda praticamente desconhecida entre nós. Constituído por três irmãos e dois tios, este grupo, com um estilo muito marcado pelo folclore tradicional irlandês brilha sobretudo pela voz de Maire Brennan que, embora não precise de ajudas pois vale por si só, conta com o apoio vocal de Bono, dos U2, na canção que dá título ao disco.
- Também em formato de «single» foi recentemente por cá editada a canção «It's Alright», dos Eurythmics, que assim vêem mais um tema do seu último longa-duração.



Dexy's Midnight Runners: canções longas para «single» obrigam a extractos

- «This is What She Liles» serve apenas para abrir o apetite musical para o mais recente LP dos Dexy's Midnight Runners, já à venda nas discotecas nacionais. Embora ninguém achasse possível dividir em «singles» os longos e belos temas do álbum, foi afinal editado um extrato de uma dessas canções. Políticas comerciais...
- Os Bronski Beat, agora sem o seu antigo vocalista Jimmy Somerville continuam no activo, como se pode verificar pelo «single» «Hit That Perfect Beat», lançado a semana passada em Portugal.



□ Já nos escaparamos, «Africana», o novo LP de Fernando Girão, um português que trocou (pelo menos por enquanto) o seu país por Espanha, onde parecem dar mais valor ao seu trabalho. De qualquer modo, o álbum foi cá gravado e lançado pela CBS.

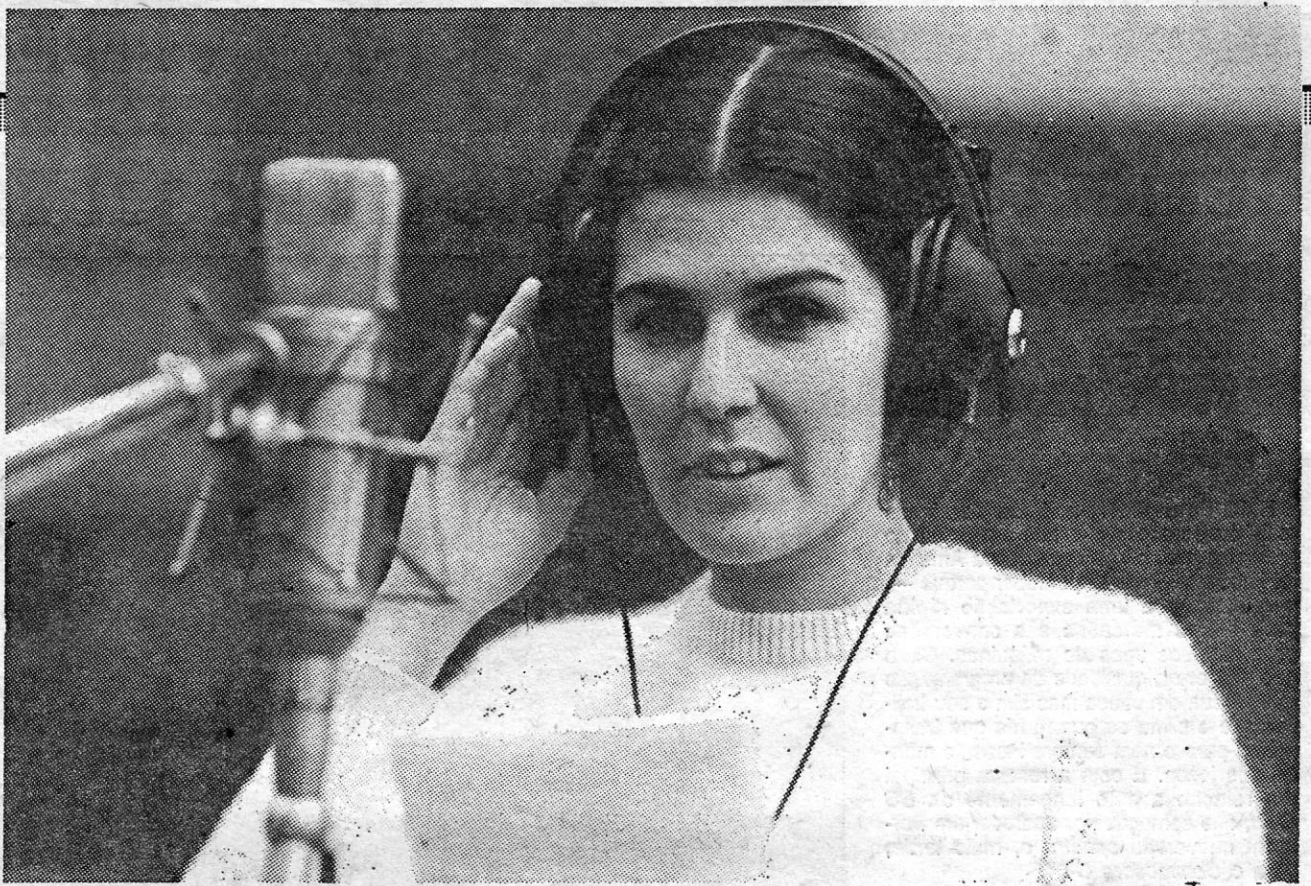
Fernando Girão: «Africana» em Portugal é só disco

- Dany Silva pode orgulhar-se da sua «Lua Vagabunda» nome de baptismo do seu primeiro longa-duração recentemente editado pela EMI-Valentim de Carvalho e do qual o tema «A Banhada» já anda na boca de muita gente.



Level 42: sete álbuns e 16 «singles» a somar êxitos

- Com sete LP e 16 «singles» editados, os Level 42 somam êxitos atrás de êxitos, se tivermos em conta que apenas existem desde 1980: «Worl Machine» é o mais recente álbum desta banda, formada por Mark King (baixo e voz), Mik Lindup (teclas e voz), Phil Gould (percussão) e Boon Gould (guitarras) e faz parte da fornada discográfica editada nas últimas semanas.



De novo com o responsável dos seus maiores êxitos, Lena d'Água estreia em nova etiqueta para regresso ao êxito

### Novo álbum ainda sem título

## LENA D'ÁGUA APOSTA EM TALISMÃ PEDRO FONSECA

OUTRA vez com a colaboração de Luís Pedro Fonseca e Robin Geoffrey Cable, a cantora Lena d'Água está apostada, com o novo disco acabado de gravar, no regresso ao topo das tabelas de venda após o interregno provocado pela transferência de editora, no ano passado.

Ainda sem título definitivo, o LP foi gravado no mês passado, nos estúdios «Namouche», em Lisboa, e encontra-se de

momento em fase de mistura final, pelo que deverá ser posto à venda no fim deste mês ou no princípio de Abril.

Além de Luís Pedro Fonseca, responsável pelos maiores êxitos de Lena d'Água e recentemente também de Rão Kyao, e do habitual produtor britânico que a cantora conheceu no Algarve, Robin Geoffrey Cable, trabalharam com Lena d'Água o baixista Carlos Araújo, o guitarrista Luís Oliveira e o baterista Guilherme Inês.



Xutos e Pontapés dão o contributo de primeira geração em «Lisboa Rock 86»

### Sempre no pavilhão do Restelo

## LISBOA ROCK 86 É SÓ PARA A SEMANA

MARCA DO inicialmente para esta noite foi transferido para daqui a uma semana, a partir das 21.30 no Pavilhão de «Os Belenenses», o concerto «Lisboa Rock 86», onde participam Croix Sainte, Xutos & Pontapés, Ban e GNR.

Preços de saldo, 350 escudos, contribuindo eventuais lucros do espectáculo para a secção de «Ragueby» de «Os Belenenses» (e basta lembrar que ainda há pouco a selecção nacional da modalidade treinou no relvado fronteiro às faculdades de Letras e Direito para avaliar a justiça da causa), este festival pretende mostrar quatro bandas dife-

rentes entre as mais cotadas, seleccionando duas do Porto e outras duas de Lisboa e acentuando a possibilidade de apreciar diferenças regionais na música moderna portuguesa.

No mesmo palco estarão duas bandas muito experimentadas, os GNR e os Xutos & Pontapés, sobreviventes da chamada primeira geração do «rock» português, e duas outras, Ban e Croix Sainte, também sobreviventes das dificuldades enfrentadas pelos grupos da segunda geração da moderna música nacional e exemplos de persistência e combatividade que apenas agora começam a ser premiadas.

### «Stilleto»

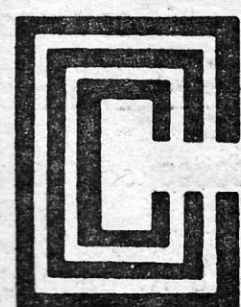
## FRANCIS MOSTRA-SE A SOLO

ESPERANDO há mais de um ano foi finalmente publicado o primeiro álbum a solo do guitarrista Francis. «Stilleto», o título escolhido para prosseguir uma carreira iniciada nos Xutos & Pontapés, reúne ao autor Jorge Palma, Guilherme Inês, Ricardo Camacho, Nanã Sousa Dias, Tomás Pimentel e Zé Nabo, estando disponível dentro de dias.

Onze títulos traduzem o labor de Francis nos últimos dois anos e meio, depois de ter abandonado os Xutos & Pontapés, por divergências quanto ao futuro musical da banda, e depois de uma fugaz passagem pelos UHF, onde não resultou a experiência de juntar outro guitarrista ao trabalho habitual de Renato Gomes.

A ideia deste projecto a solo já existia antes da entrada de Francis para os Xutos & Pontapés, em 1980, mas as suas características instrumentais não se coadunavam com a prática da banda e, assim, foi sendo sucessivamente adiado até ao ano passado, quando a assinatura de contrato com a EMI-Valentim de Carvalho possibilitou a gravação de «Stilleto», agora publicado.

XVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»



# CAIXIPRATA, LDA.

## MARQUISES E CAIXILHARIA EM ALUMÍNIO ANODIZADO

ESTORES METÁLICOS · TECTOS FALSOS · DIVISÓRIAS · RESGUARDOS PARA BANHEIRAS

C/GARANTIA

Escritórios e Salão de Exposição: R. Francisco de Holanda, 18-A, LISBOA — Telef. 73 08 16 - 76 13 43 - 76 00 66  
Fábrica: Rua da Abelheira, Lote 3, Loja A — Telef. 431 39 53 - 431 44 22 — AGUALVA - CACÉM



ORÇAMENTOS GRÁTIS